GAMING FACTOR

DE GAMERS PARA GAMERS

WWW.FACTOR-LAG.NET

AÑO 1 - N°0

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PREVIEWS Age of Empires III

MAS UN ADELANTO DE
F.E.A.R.

REVIEWS
STAR WARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS
FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH
THE SIMS 2: UNIVERSITY

HARDWARE: ANALISIS DE LAS NUEVAS PLACAS DE NVIDIA CORRIENDO DOOM3
INFORME EXHAUSTIVO SOBRE ARGENTUM 2

EDITORIAL

Un comienzo...

En un mundo regido por las leyes del mercado hay poco espacio para una publicación argentina sobre juegos de PC. Aun así, el deseo de muchos puede anteponerse a los obstáculos. Esta revista es la prueba de ello, si bien el sueño del papel es distante y nubloso nos las arreglaremos para mantener una publicación, aunque sea, virtual. No es lo mejor que puede haber, pero si lo mejor que pudimos lograr con los recursos disponibles.

Y con este número de muestra nace nuestra revista, nuestro pequeño hijo que hemos llamado Gaming Factor, por varias razones, aunque mas que nada porque suena cool. No se puede considerar un numero uno, ni siquiera un numero cero, el contenido es muy limitado, faltan secciones y mucho delirio del que nos gusta, pero aun así, orgullosos estamos de este numero menos uno y esperemos que sea del agrado de quien lo lea, por lo menos para que tenga una noción de lo que puede y va a ser la mejor revista de juegos de PC de la argentina y porque no, de toda Latinoamérica. Si, ni publicamos en papel y ya ambicionamos tanto (y eso que no saben de los planes de dominación mundial). Pero basta con el divague.

Bienvenidos sean todos ustedes a esta muestra, pasen, lean y tengan cuidado con el escalón.

Diego Beltrami
Jefe de Redacción

JUEGO DEL MES



Pagina 14

Knights of the old republic 2: The sith Lords es una enorme satisfacción y a su vez una gran decepción. Sin duda alguna es un juego de los que hacen falta hoy en día. Un argumento que haría delicias en la pantalla grande, jugabilidad adictiva y una ambientación perfectamente lograda. Desafortunadamente, no podemos sacarnos el sabor amargo de la boca pensando en que podría haber sido mejor con un poco mas de tiempo. Bugs a raudales, problemas de performance y muchos cabos sin atar tiran abajo lo que podría haber sido uno de los grandes del 2005. Aun así, tiene todo lo necesario para hacer las delicias en todos los ordenadores, por ello, helo aquí, nuestro juego del mes.

INDICE

STAFF

AÑO 1 - N°-1

DIRECCIÓN
Diego Beltrami
Nicolás Piergallini

JEFE DE REDACCION
Diego Beltrami

ASISTENTE DE REDACCION
Maximiliano Nicoletti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Nicolás Piergallini
Diego Beltrami

STAFF GAMING FACTOR
Walter Chacón
Santiago Platero
Jonathan Siciliano
Cristian Molina
Leandro Díaz
Juan Cruz García

DISEÑO WEB
Santiago Platero

www.factor-lag.net

NEWS

LAS NOTICIAS MAS CALIENTES DEL MUNDO GAMER

Fable anunciado en PC



Microsoft Game Studios ha dado a conocer que éste juego de acción y rol desarrollado por Lionhead Studios saldrá en PC...

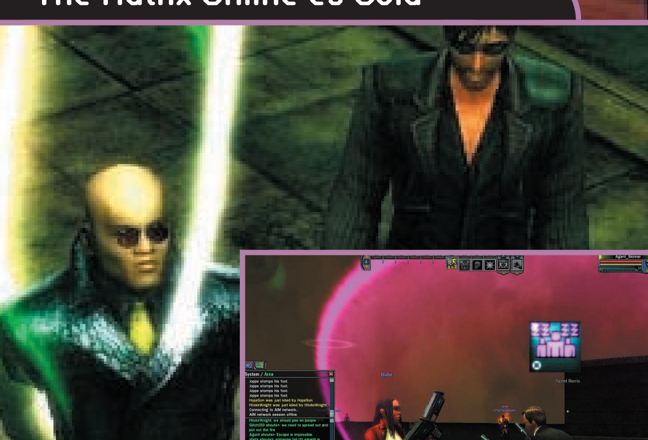
El mismo se llamará Fable: The Lost Chapters y además de respetar e igualar a todos los detalles de la versión de Xbox incorporará nuevas misiones, escenarios y enemigos. Por otro lado el apartado gráfico no está siendo descuidado y promete dar que hablar.

Otro nuevo proyecto ambicioso: Spore



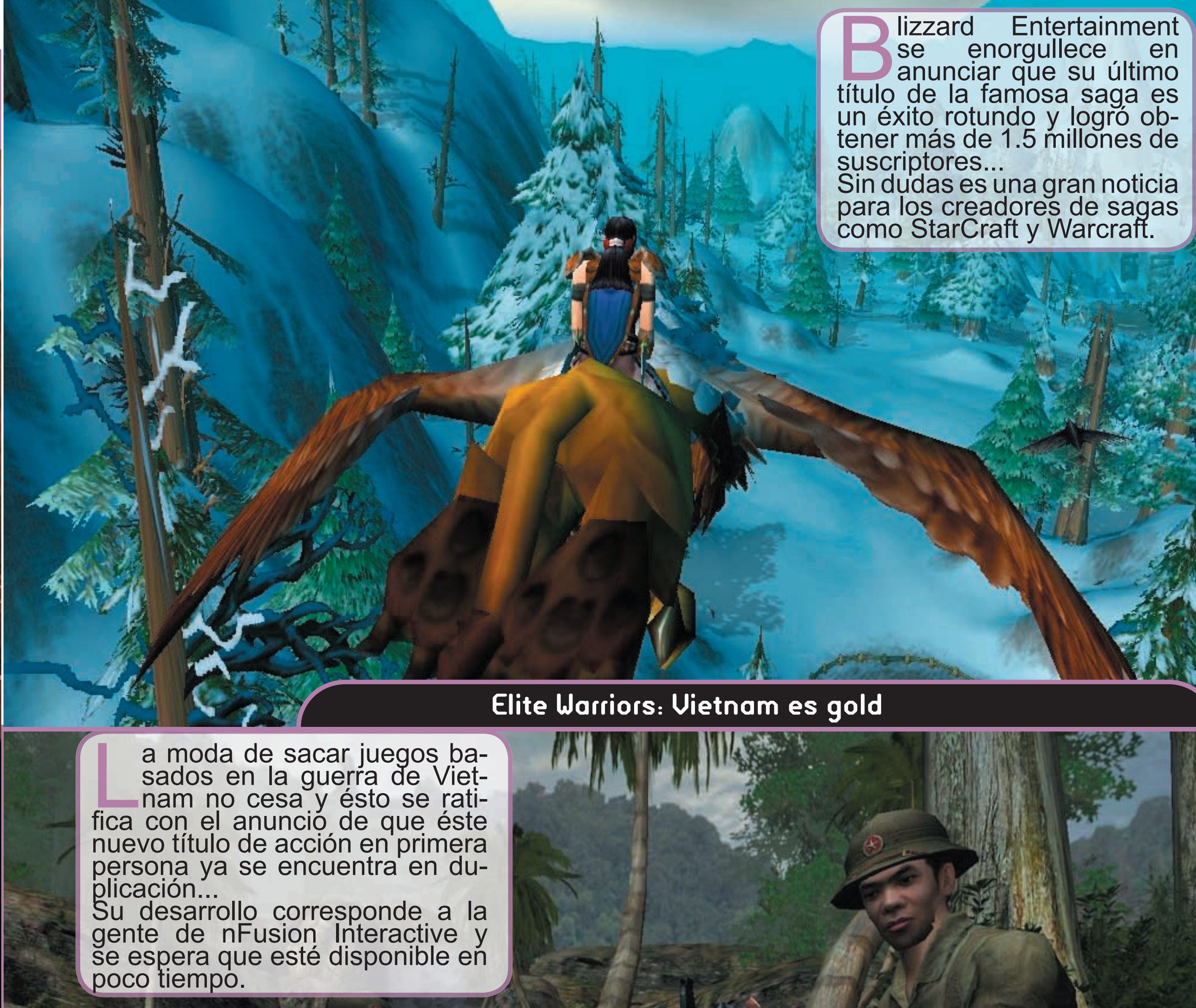
El maestro Will Wright, creador de grandes sagas como Sim City y The Sims, dió a conocer la temática de su nuevo proyecto ambicioso y que como ya es de costumbre seguramente dará que hablar...
Segun comentó en éste nuevo juego tendremos la posibilidad de poder crear planetas en galaxias totalmente desconocidas para el hombre (como si fueramos un dios todopoderoso jiji) y luego podremos viajar e interactuar con las mismas. Nada mal, ¿eh?.
El desarrollo, como es de esperar, estará a cargo de la gente de Electronic Arts y se espera que para la próxima E3 2005 (que se desarrollará en mayo de éste corriente año) podamos ver algo más de éste prometedor título.

The Matrix Online es Gold



Balas por doquier, slow motion en grandes cantidades y mucha, mucha acción. Eso veríamos si éste fuera un juego de acción y no uno que está enfocado como un juego de rol online masivo...
Asi es, desarrollado por Monolith Productions en conjunto con los hermanos Wachowski ya se encuentra en duplicación su nuevo Matrix Online. Se espera entonces que pronto éste disponible y a la venta.

World of Warcraft es un éxito millonario



Blizzard Entertainment se enorgullece en anunciar que su último título de la famosa saga es un éxito rotundo y logró obtener más de 1.5 millones de suscriptores...
Sin dudas es una gran noticia para los creadores de sagas como StarCraft y Warcraft.

Elite Warriors: Vietnam es gold

La moda de sacar juegos basados en la guerra de Vietnam no cesa y ésto se ratifica con el anuncio de que éste nuevo título de acción en primera persona ya se encuentra en duplicación...
Su desarrollo corresponde a la gente de nFusion Interactive y se espera que esté disponible en poco tiempo.

Borraron 1000 cuentas de World of Warcraft



Así es, la conocida Blizzard baneó a 1000 usuarios de éste juego de rol online masivo por un mal uso de sus cuentas...
Al parecer cierto número de gente se dedicaba a recolectar oro virtual del juego para luego cambiarlo y venderlo por dinero real.
Por otro lado la empresa propuso que, para evitar futuros problemas de ésta magnitud, los usuarios que observen éstas situaciones les informen por mail.

AGE OF EMPIRES 3

FICHA TECNICA
Fecha de salida: 2°mitad 2005
Demo: no disponible
Género: RTS
Compañía: Ensemble Studios
Distribución: Microsoft Games

La vuelta de todo un exponente en los RTS

POR Santiago Platero



Hermosos pixel shaders y el efecto glow embellecen las unidades

Océano Atlántico, 12 de Julio, año del señor 1517. El cálido viento de las Américas despeina mis cabellos. A lo lejos, puedo observar paisajes paradisíacos. Hermosas costas color oro y tupida vegetación que, también, se mueve al compás del viento. Se oye un grito, una orden. Me aliso mi chaqueta roja. El capitán dice que vamos a desembarcar. Los nativos nos miran desde esas costas, con curiosidad pero con igual desconfianza. Limpio el mosquete y me calzo el sombrero. Estoy listo.
En el año 1997, el primer Age of Empires llegaba a nuestras ya viejas PCs, en una época donde los RTS (estrategia en tiempo real) brillaban por su ausencia, para cambiar ese gris panorama. Expansiones van, secuelas vienen, pensábamos que el último juego salido (Age of Empires II: Age of Kings) iba a ser realmente el último. Se pensaba que Ensemble Studios junto a Microsoft se iban a dedicar de lleno al exitoso Age of Mythology. Como para redondear toda esta historia, estas empresas van por una última entrega –según ellos mismos- de esta exitosa saga.
El viejo Age of Empires innovó en cuanto a su jugabilidad, su interfaz amigable y una corta curva de aprendizaje. Una fórmula exitosa, repetida casi hasta el hartazgo pero que sigue dando sus frutos. Age of Empires III (AoE3), no va a ser la excepción. Los desarrolladores decidieron emprender el camino mas fácil: seguir utilizando el mismo estilo de juego, pero aprovecharlo al máximo, con mejores gráficos y efectos sorprendentes.

Colón, Colón y su hijo Cristobalito

La ambientación del juego será en plena época colonial. Las distintas potencias europeas se lanzan hacia el Nuevo Mundo, en una competencia por agrandar sus imperios. Podremos disfrutar de los galeones españoles, llenos de oro robado a los nativos volviendo a su patria. Observaremos a las embarcaciones piratas, tratando de robar estos botines para engrosar la fortuna de Su Majestad británica. Veremos como los colonos franceses enseñan a los nativos sobre su religión y establecen sus misiones. También, sentiremos miedo cuando los enardecidos nativos ataquen a los fuertes y fortines europeos.
Una decisión acertada de la empresa situarlo en esta época, ya que es una de las mas ricas de la historia humana, caracterizada por sangrientas batallas entre conquistadores y nativos americanos, y luego, campañas libertadoras.
La historia será una especie de "ficción histórica", aunque eso no quita que tengamos la posibilidad de encontrarnos a George Washington junto a su Armada Continental luchando por su libertad.
En el juego recorreremos desde imponentes catedrales europeas hasta las corajudas tribus de nativos, con una sucesión de batallas espectaculares con unidades de la Edad Industrial incluyendo infantería armada con rifles, la caballería al son de las trompetas y enormes fragatas de guerra armadas con cañones.



Las unidades son visibles aún estando detrás de elementos del escenario

El amanecer de una nueva era

Como dijera más arriba, el estilo del juego no será prácticamente alterado. Los desarrolladores harán hincapié en sorprendentes gráficos y espectacularidad en sus efectos. De hecho, se atreven a comparar a esta producción con el nivel gráfico de juegos como Half-Life 2 o con el motor Unreal 3.0. Aprovechando las últimas bondades tecnológicas como DirectX 9 y Shader 3.0, prometen volarnos las pelucas con tremendos gráficos, batallas llenas de efectos imponentes y escenarios realistas.
Es decir, lo que planean hacer es sorprender al jugador que espera de un RTS los mismos gráficos de siempre. Los efectos del agua serán sorprendentes: veremos como el agua fluye y produce olas de agua salada que salpican las costas caribeñas como también podremos observar como fluyen los ríos de Norteamérica con rapidez y sorprendente realismo.
Las batallas no se quedarán atrás. Utilizando el engine físico Havok, en las luchas veremos como vuelan pedazos de estructuras al ritmo de los cañones imperiales, como un pobre nativo americano es impactado por las balas enemigas, etc.
A su vez, los efectos de humo serán sorprendentes. Utilizando un complejo sistema de partículas, los desarrolladores prometen efectos sin igual que harán al jugador sentir el fragor y el drama de las batallas.

¿Misma fórmula? ¿Mismo éxito?

Sin embargo, la dinámica de las peleas permanecerá intacta. Por lo que se ve, no habrá ningún agregado estratégico, mas allá de la utilización de formaciones, concepto puesto en práctica en entregas anteriores.
Obviamente, cada civilización poseerá tecnologías propias y unidades únicas. Por ejemplo, veremos los famosos "chaquetas rojas", entre otras conocidas armadas. Los diseñadores planean agregar variedad de juego según la civilización que elijamos, y que el juego no tienda a ser aburrido y con campañas similares.
La campaña tendrá veinticuatro escenarios, y cada uno dividido con videos intermedios.
Se contarán con siete civilizaciones rivalizando, tratando de controlar la mayor parte del continente y aumentar sus imperios, ya en expansión. Los enemigos deben ser destruidos a toda costa o convertirlos en poderosos aliados, y también podremos establecer rutas comerciales con las demás civilizaciones. También, se podrán establecer alianzas con los nativos y comerciar con los mismos para provecho propio, por supuesto.
Un aspecto que piensan introducir es el de "Home city". Aún no hay muchos datos sobre esta modalidad, pero los desarrolladores dieron a entender que habrán dos árboles de tecnología: uno será el de las colonias y el otro estará situado en la madre patria (Europa).

Chaquetas rojas, piratas ingleses y bellas nativas

Además, contará con soporte multiplayer aunque los desarrolladores también mantienen en estricto secreto sus modalidades. De todas formas, prometen que en este aspecto innovarán y nos brindarán mayores y variadas modalidades.
En definitiva, lo que pretenden es vendernos espejitos de colores con espectaculares gráficos, una ambientación digna de una película pero mantener la jugabilidad que todos conocemos. Aún no existe una fecha de lanzamiento concreta, pero Ensemble planea que vea la luz en la segunda mitad de este año.



F.E.A.R

FICHA TECNICA

Fecha de salida: 2°mitad 2005
Demo: no disponible
Género: FPS
Compañía: Monolith
Distribución: Vivendi Universal

POR Walter Chacón

Otro peso pesado

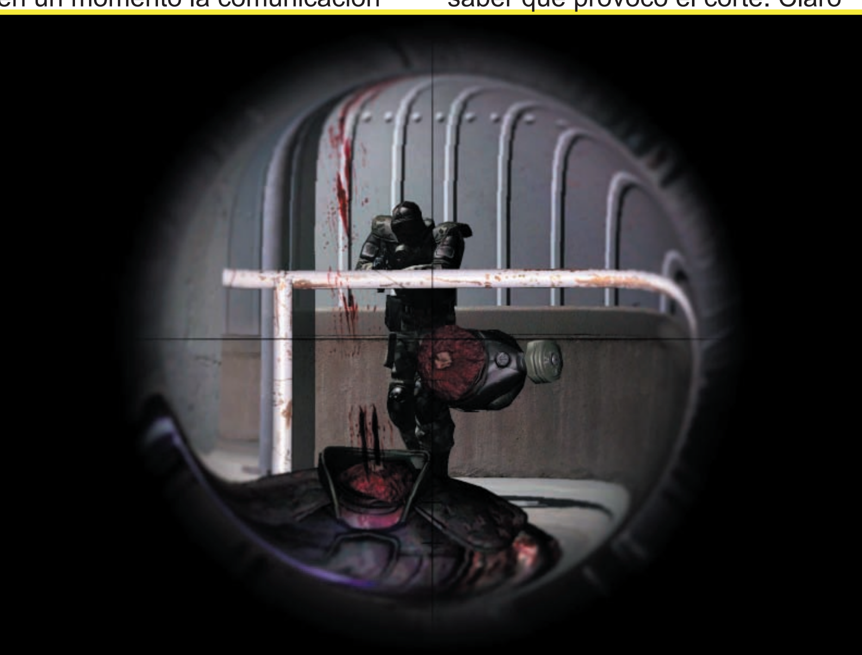


El engine tiene todo para desafiar a Doom III y Half Life 2

En la máquina de los inventos, Monolith –creadora de los No One Lives Forever entre otros- y Vivendi Universal Studios mezclaron 1 litro de suspenso, otro de terror, 200 gramos de antiterrorismo y cinco kilogramos de buenos gráficos. Si esperabas a las chicas super poderosas, la puerta está al final del pasillo. Si buscabas un juego: acá tenés F.E.A.R.

¿Miedo? ¡JA!

El nombre corresponde a First Encounter Assault Recon y su historia es así: un complejo aeroespacial ha sido capturado por un grupo paramilitar, tomando rehenes pero sin pedir nada a cambio. El gobierno envía un escuadrón de fuerzas especiales para recuperarlo, el cual es salvajemente destruido. La masacre es observada desde las cámaras del complejo, hasta que en un momento la comunicación se corta abruptamente. Sin más opciones, envían a una sola persona –que obviamente será a quien manejemos- para matar a todos y saber que provocó el corte. Claro que como fuimos entrenados para resolver situaciones que nadie más puede manejar, utilizando mucho el cerebro y tecnología experimental, la cosa no será muy difícil… Casi me olvido, también aparecerá una niña de pinta tenebrosa que no se sabe de donde salió. Como se puede ver, la historia es más oscura que cualquier otro juego que Monolith sacó anteriormente.



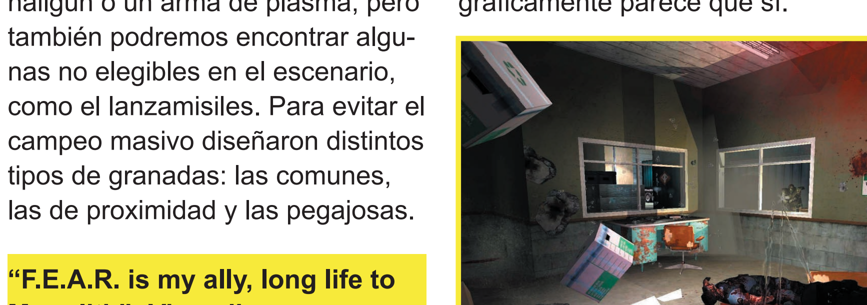
Si bien no es una chica, es muy poderoso

El juego está siendo creado con un motor totalmente nuevo y en las imágenes se puede apreciar lo excelente que está quedando. Mutilaciones, descuartizamientos y mucha sangre con lujos de detalle, serán moneda corriente. Efectos de luces y sombras espectaculares son la complementación de terror perfecta en la atmósfera del juego –y también en los requerimientos- . Las partículas no se quedarán atrás tampoco.
Aparte de contar con las clásicas armas futuristas, podremos hacer ataques cuerpo a cuerpo si la situación lo requiere. Y como es costumbre en estos días, tendremos la posibilidad de poner todo en Bullet Time (Max Payne) para apuntar mejor y morir menos.
El multiplayer está más orientado al lado cooperativo del asunto. Si bien no dijeron todos los modos que tendrá, si se dieron a conocer algunas sorpresas. Algunos servidores nos darán la opción de poner todo lento gracias a unos power-ups que se podrán encontrar en el escenario. Antes de aparecer deberemos elegir algún arma: 2 pistolas con mucha munición, rifle de asalto, escopeta, nailgun o un arma de plasma; pero también podremos encontrar algunas no elegibles en el escenario, como el lanzamisiles. Para evitar el campeo masivo diseñaron distintos tipos de granadas: las comunes, las de proximidad y las pegajosas.



“F.E.A.R. is my ally, long life to Monolith”- Vivendi

Más allá de la poca información brindada por sus desarrolladores las imágenes que les mostramos prometen demasiado y lo ubican a F.E.A.R como uno de los juegos más esperados de éste año. Sólo el tiempo nos dirá si será capaz de dejar en pañales a los últimos monstruos del entretenimiento: Half Life 2 y Doom 3. Al menos gráficamente parece que sí.





REQUERIMIENTOS MINIMOS

Micro 1 Ghz - 256Mb RAM - Video 64Mb H T&L

CORRE AL MANGO

Micro 2.0 Ghz - 512 Mb RAM - Video 128Mb c/pixel shaders

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

POR Maximiliano Nicoletti

La galaxia se encuentra en el epicentro de la guerra. Los separatistas se expandieron entre las filas rápidamente, pero la Republica, pronta a caer bajo las garras del emperador, supo contener el avance con ayuda del concejo Jedi y el ejercito de clones. Pero mantener los buenos resultados en una guerra no siempre depende de un gran ejercito ni de tácticas de combate. Muchas veces hay cosas que solo un pequeño grupo de personas puede realizar. Tres hombres a tu mando, un solo grupo de individuos capaces. El destino de toda una galaxia en cada batalla.

Desde hace un tiempo, la saga Star Wars ha dado que hablar entre fanas de la misma: que Episodio I es buena, que no es digna, que Episodio II remontó los resultados, que hay que matar a George Lucas, que "oh Dios mío, hacé que al menos la tercera le salga bien o acá van a rodar cabezas", y así con miles de argumentos, tanto a favor como en contra.

Lo cierto es que desde que la nueva saga fue anunciada, una nueva oleada de juegos de Star Wars se sumó al creciente número de títulos bajo ese nombre. Desde los geniales "Knights of the Old Republic" hasta el no tan genial "The Phantom Menace", pasando por juegos tan bizarros como el "Lego Star Wars" o tan alucinantes y entretenidos como la saga "Rogue Squadron".

Episodio II: El Ataque de los clones nos dio un nuevo recurso para explotar, junto con, obviamente, la cantidad de movimientos Jedi y cosas por el estilo que se vieron en pantalla: las Clone Wars (o guerras clónicas, como se dio a conocer en español). Este recurso durmiente acaba de renacer, siendo utilizado primeramente en juegos tan feos como una expansión del reprobable RTS (Real-time strategy o Estrategia en tiempo real) Galactic Battlegrounds: Clone Wars (¿qué casualidad, no?), también conocido como el Age of Empires "a la LucasArts". En esta oportunidad, los clones de la republica vuelven a estar bajo nuestro mando de una forma más entretenida y, tal vez, más exitosa en Star Wars: Republic Commando.

Usa la fuerza... ¡La fuerza bruta, miserable!

De principio a fin, Republic Commando (SW: RC de ahora en más) prueba ser un juego sencillo, vistoso y adictivo. Nuestro personaje es Delta-38, D-38 para los amigos. D-38 es un clon hecho especialmente para ser un Commando, y más aun, un lider. A nuestro lado tendremos a otros tres clones, miembros del escuadrón Delta, todos especializados en cierto campo: Sev, el francotirador, Scorch, el experto en explosivos y Fixer, el superdotado de la tecnología.

Al mando de D-38, nuestro trabajo será comandar al grupo lo mejor posible para cumplir con los distintos objetivos que se nos plantea en cada misión.

Los objetivos están hechos de forma de que haya solo una solución al problema, pero con algunas ayudas para mantener a nuestros enemigos a raya. Esto hace al juego extremadamente lineal, con una posibilidad de re-jugabilidad nula, por lo que, si vos, amigo lector, sos uno de esos que gusta de jugar una y otra vez el mismo juego para buscarle secretos y cosas que no viste antes, estás perdido.

De todas formas, esto no le quita diversión al juego, que puede llegar a atraparte durante unas cuantas horas frente a la pantalla sin que te des cuenta. La forma de juego es fácil e intuitiva. Como todo juego FPS (First-person Shooter o tiritos en primera persona), nos manejaremos con la clásica combinación de teclas "wasd" y el mouse. Además de esto, tenemos tres cosas importantes: La tecla de acción, que nos servirá para darle ordenes a nuestro equipo o ejecutar las acciones



Para los que pensaban que los commandos no tenían onda

nosotros mismos, la de ataques melee (o si arma), que nos serán útiles cuando alguno de nuestros enemigos se acerque lo suficiente a nuestra posición, dando un golpe certero con la culata de nuestra arma o el cuchillo de ataque de nuestro clon, desparramando litros de sangre, y la de granadas. Además de



las granadas termales comunes, contamos con otros tipos de explosivos, como granadas flash, para cegar a nuestros enemigos, explosivos sónicos para aturdirlos, entre otros. Sin embargo, también contamos con la ayuda del rifle blaster



con el que están equipados todos los clones y una pequeña pistola de energía con munición ilimitada. Pero estas no son las únicas armas, ya que además contamos con armamento utilizado por nuestros enemigos y aliados, entre los que encontramos armas de proyectil (extraño en un juego de Star Wars, ¿no?), ballestas wookies, hermosos lanzamisiles que nos van a ayudar en momentos bastante difíciles, y también algunos agregados que transformarán nuestro rifle blaster en un potente rifle de francotirador o un lanzagranadas.

Aparte de todo lo mencionado, podemos darles ordenes simples a nuestros comandos: que tomen una posición ofensiva, en la que avanzaran llevándose todo por delante, que nos sigan, con lo que nosotros seremos los primeros en comer blaster enemigo, que cubran un lugar determinado, o cancelar todas las ordenes que estén llevando acabo. Asimismo, con el botón de acción podemos hacer que hagan diferentes acciones en diversos puntos guías, marcados previamente con un icono descriptivo de la acción a realizarse.

Un arma más elegante para tiempos más civilizados…

El sistema gráfico de SW:RC se basa enteramente en la optimización del Unreal Engine. Si, el mismo que ya vio cientos de juegos clásicos y que sigue vivo para darnos alegría aun hoy.



Los droids no tendrán sangre en las venas,, pero...

En lugar de la pantalla común donde se muestran los datos de nuestro personaje y nuestras armas, contamos con el casco de clon que nos es otorgado momentos antes de subir por primera vez a una de las naves de transporte. En el visor del casco veremos información sobre nuestro equipo, e información sobre nosotros, tales como el escudo del que disponemos y nuestra salud. Pero el casquito no está ahí solamente para hacer facha: Cuando estemos en medio de la batalla, cosas como lluvia, sangre, aceite de androide, entre otras, se pegarán a nuestro visor, recordándonos que todavía está ahí. Además, un tipo de androide sonda provocará estática en nuestra visión, reduciéndola.

Entre las optimizaciones que se ganó el Unreal Engine, está el agregado del famoso Motion Blur, ese efectito de las placas actuales que hace que algunas de las imágenes que vemos, texturas y modelos en si, se vean con un toque borroso que en ciertos casos los estiliza o los lava, dándoles un toque más cálido a la imagen. Ejemplos del efecto vimos en Need for Speed: Underground o Prince of Persia: Sands of Time.

Los colores están muy marcados según el capítulo en donde estemos en el desarrollo y van desde los claros vivos, hasta los oscuros típicos de película de terror, por lo que hay una variedad de escenarios bastante simpática en los tres capítulos en los que el juego se desarrolla.

Respiración entrecortada o efecto Vader

Sin dudas, uno de los puntos fuertes de todo juego de Star Wars son las clásicas tonadas que acompañan cada una de las películas. En este caso tenemos muchas de ellas sonando de fondo mientras corremos entre el fuego cruzado tratando de plantar algún explosivo. Pero además de las clásicas tonadas de John Williams, SW:RC incluye algunas tonadas propias y originales del juego, que son bastante raras y a la vez entretenidas. Un atractivo bastante interesante.

Otro de los atractivos de este juego son las pequeñas conversaciones entre nuestros grupo. Al tener cada uno una personalidad bastante marcada, las variantes entre conversaciones son bastante jocosas y entretenidas en el momento en que se dan. Cada uno dirá una frase perfecta, dependiendo de la situación y la acción que estén o estemos tomando en el momento. Los actores le dan un perfecto tono a sus voces, incluyendo a D-38, que no es otro que el actor que hace de Jango Fett en Episodio II, Temuera Morrison.

Además de esto, los sonidos de pisadas, golpes, movimientos fueron creados con el sistema Foley. No fanáticos de ER, no estamos hablando del catéter que se inserta en el pulmón, sino aquel método en el que una persona utiliza objetos comunes y un simple micrófono para hacer sonidos, obteniendo resultados muy interesantes y bastante realistas.

Estas y otras cosas las descubrimos entre otras cosas, entre los extras que tiene el juego para nosotros, los cuales vamos a ir consiguiendo a medida que vayamos avanzando en los capítulos del mismo.

¡Hey, acabas de dispararle a tu clon! ¡Te suicidaste!

En la parte de multiplayer, SW:RC no innova en absolutamente nada. Contiene las clásicas Deathmatch, Team Deathmatch y Capture the Flag (CTF), que todo juego actual debe tener. La última modalidad es la modalidad de Assault, que es una especie de CTF pero con una sola bandera, en la que un equipo debe tomar un objeto de una base y regresar a la propia en cierta cantidad de tiempo. Hay ocho mapas en total, aunque la mayoría pertenece a partes específicas del juego, excepto uno muy interesante con zonas de gravedad cero. Cada mapa está diseñado para un mínimo de cuatro y un máximo de dieciséis jugadores.

El juego tiene pocas negativas, entre ellas el multiplayer. Otra de estas negativas es que a pesar de que cada uno de nuestros comandos tenga una especialización, todos pueden hacer absolutamente todo a la misma velocidad.

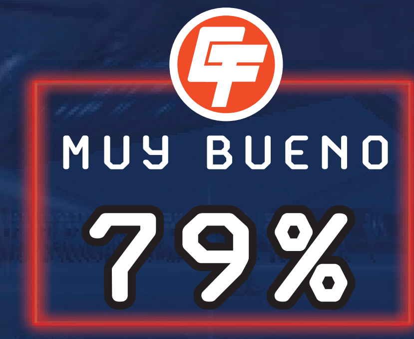
Como último aditivo, las animaciones del juego están perfectamente hechas. Podemos quitarle la cabeza a un androide, que el cuerpo seguirá en pie, disparando hacia diferentes posiciones sin saber si están golpeando un objetivo o no, antes de golpear el suelo definitivamente. Nuestros equipo está perfectamente modelado, conservando cada movimiento de un grupo comando elite verdadero. Realmente es uno de los aditivos más hermosos del juego.

Miserabilizando al cosa

Star Wars: Republic Commando es un juego sencillo, colorido, entretenido, pero con algunas cosas



que podrían haber sido hechas de otra forma. Si Episodio II y su guerras de los clones es lo suficientemente mala, este juego es uno de los mejores productos que pueden haber sido basados en esa película. Disparos, movimientos y un poco de táctica en un FPS que en momentos no parece estar basado en Star Wars.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORDS

DEJATE TENTAR POR EL LADO OBSIDIAN DE LA FUERZA

REQUERIMIENTOS MINIMOS	Micro 1 Ghz - 256Mb RAM - Video 32Mb H T&L
CORRE AL MANGO	Micro 1.6 Ghz - 512 Mb RAM - Video 128Mb c/vertex y pixel shaders

POR Diego Beltrami

Hace mucho más tiempo que el de costumbre, en una galaxia igual de lejana que siempre...

Cinco años han pasado desde la guerra civil Jedi, la Republica esta en ruinas y los Jedis, sino extintos, se encuentran desaparecidos. Pero un último Jedi aun ronda la galaxia, un exiliado, quien es desesperadamente buscado por los Siths para acabar finalmente con lo que queda de la orden Jedi para siempre....

La historia retoma la del original, cinco años después. Somos un Jedi que fue exiliado por luchar junto a Revan y Malak, en las guerras Mandalorians. Regresamos a la republica, solo para encontrar con que la orden Jedi esta desaparecida, y nuestro yo virtual, como ultimo exponente de los Jedis, siendo cazado por unos Lores Sith (los malos) que buscan borrar del universo toda la existencia de los Jedis.

Con un argumento es mucho más rico, profundo y oscuro, siendo que estamos en la post-guerra civil Jedi, con toda la Republica hecha percha y los Siths todavía dando vueltas por ahí.

Desafortunadamente, la gente de Obsidian se vio apresurada por el lado oscuro (Lucasarts) a terminar el juego, por lo que al final quedan muchas cosas en el aire y con un final algo apurado, pero aun así, bastante más que interesante y digno. Otro punto flojo es la falta de profundización de carácter de algunos de los enemigos, que parecen estar para llenar, es mas, de uno no sabremos el nombre sino hasta enfrentarlo, por lo que no lo recordaremos mucho tampoco. De todas formas la historia es, como mínimo, excelente, ni imaginar lo que hubiese podido llegar a ser de terminar el juego como La Fuerza manda.

Soy un Jedi, como mi personaje del juego anterior...

El estilo de juego prácticamente no ha variado, un juego de rol en tercera persona en el que controlamos el movimiento del personaje principal con el teclado y con el mouse damos las ordenes, mientras dos de nuestros compañeros nos siguen controlados por la inteligencia artificial. Se basa en las reglas del juego de tablero Star Wars D20, que son en sí una adaptación de las reglas de Advanced Dungeons & Dragons al universo Star Wars, por lo que se ven presentes los elementos típicos de estos juegos.

Aun a pesar de que no haya variado, si tiene varios agregados. Uno de ellos es lo que se llaman "formas de la Fuerza" (Force forms) que son instancias que modifican el uso del sable o los poderes de la fuerza, dando bonificaciones para diferentes situaciones, como mejor rebote de disparos, o mayor duración de un poder. Estos, junto a los feats se han balanceado, agregando nuevos que para variar –de en serio, no es sarcasmo-, no son absolutamente inútiles, como suele suceder en situaciones como esta.

Uno de los otros cambios a la jugabilidad se hace presente en forma de las clases de prestigio. Cuando alcanzado cierto nivel (el 15 para ser exacto) podremos elegir entre tres clases nuevas, que se orientan a lo mismo para Sith y Light, que son: Combate, Stealth y uso de la Fuerza. Lo que hacen estas clases son darnos nuevos poderes y feats para seleccionar, únicos para cada Clase de Prestigio.

Se ha profundizado en el uso de las workbench (o mesas de trabajo) donde ahora, además de mejorar los objetos, podremos también despedazarlos y usar las piezas para crear otros nuevos, o mejoras para los que ya tenemos.



Mismo engine, misma satisfacción en los combates

El último agregado relevante que podemos encontrar es que ahora podremos indicar la actitud a tomar por nuestros compañeros, puede ser desde combate con granadas, uso abusivo de los poderes de la Fuerza, mantener el lugar, atacar de lejos y así. Esto nos da mas control en el combate y lo hace mas coordinado, además evita que nuestros compas se manden cualquiera, como correr derecho hacia una mina. Aunque tampoco es un seguro de que no pasen cosas como esa, como he comprobado en varias ocasiones.

Ambos KotOR se basan en gran medida en la serie de comics de "Tales of the Jedi", creando a su vez su propia mitología. Es por esto que visitaremos varios planetas y sitios importantes en dichos comics. Diálogos y objetos que hacen referencia a esta serie de comics también abundan y en una buena cantidad. Es muy recomendable que lean dichos comics si les interesó el universo de los juegos.

Influencia no es un programa con Jorge Rial

El juego trae como novedad un nuevo sistema de interacción con nuestros compañeros de aventuras. Este sistema, se basa en la influencia que vamos ganando o perdiendo en ellos a medida que progresamos en el juego y tomamos decisiones que apoyen o desaprueben.

La Influencia modificara la alineación y por ende el comportamiento. También con el tiempo, y con la influencia suficiente, podremos convertir a algunos de nuestros compañeros en Jedis o en malévolos Siths.



Este sistema le da más profundidad a la relación con nuestros personajes, y una mayor importancia a elegir las opciones adecuadas cuando charlamos con ellos, o hasta incluso nuestra forma de actuar cuando nos acompañan.

¿Cambia la cosa si veo a través de la Fuerza?

Gráficamente el juego no ha evolucionado mucho, hasta es difícil decir que haya evolucionado algo. Los gráficos son exactamente iguales, salvo alguno que otro efectito nuevo.

Desafortunadamente, otro efecto colateral de la apurada por sacar el titulo es la falta de optimización. No solo hay más y peores bugs que en la versión anterior, sino que hay problemas con serios Frame Drops (Perdida brusca de cuadros por segundo) en algunas zonas.

¡Ojo! De todas formas, a pesar de no haber cambios relevantes, la calidad grafica sigue siendo excelente.

En el sonido, mantiene la calidad y hasta supera al original, tanto las voces como la música son excelentes. En particular lo ultimo. La banda sonora es muy amplia con tonadas, tanto clásicas como muchas hechas para el juego que pegan a la perfección con el ambiente.

El lado oscuro tiene una fuerte presencia aqui

Si tan solo Obsidian hubiese tenido tiempo para terminar el juego como es debido seguramente nos hubiésemos encontrado con un titulo infinitamente superior al anterior, pero este no es un mundo perfecto y así nos fue. De todas formas, The Sith Lords es un juego excelente, y debe ser jugado por todos los amantes del genero.

+ Historia se pasa de excelente, todos los agregados, los personajes, gráficos aun excelentes, locaciones conocidas.

− ¡Que podría haber sido mejor! Ahorrándome el chiste pongo bugs solo una vez pero que conste que son muchos; Falta de optimización.

PUNTAJE

La continuación del juego del año 2003

88%

EXCELENTE

Sitios Recomendados

OFICIALES	www.lucasarts.com/thesithlords
NO OFICIALES	www.starwarsknights.com



FREEDOM FORCE vs. the Third Reich

¡SANTAS CONTINUACIONES, BATMAN!

REQUERIMIENTOS MINIMOS	Micro 733 Mhz - 128Mb RAM - Video 32Mb H T&L
CORRE AL MANGO	Micro 1.8 Ghz - 256 Mb RAM - Video 128Mb c/pixel shaders

POR Diego Beltrami

La banda de superhéroes mas estereotipados del universo regresa a acabar con los villanos una vez más.

Los eventos en este juego toman lugar un año luego de terminado el anterior. La historia se divide en tres partes. Al principio nos vemos envueltos en un nuevo enfrentamiento con Nuclear Winter, uno de los grandes archienemigos del primer juego. Luego desemboca en una alteración temporal donde durante la segunda guerra mundial, los alemanes consiguieron la energía X -la responsable de que los superhéroes y villanos obtuviesen sus poderes y poco que ver tiene con la sustancia X de las chicas superpoderosas, o eso creo- dándoles la posibilidad de ganar la guerra. Y por último tenemos el enfrentamiento con Entropy que nos presenta el climax de la aventura.

La historia tiene todos y los clichés de los comics, siendo una divertida sátira de los mismos.

Los nuevos personajes son en su mayoría bastante interesantes, con poderes variados y personalidades muy particulares. Resalto a Tombstone, una especie de Ghost Raider, que busca la justicia y tiene el poder de revivir a nuestros héroes caídos en combate por un corto plazo, Quetzalcoatl, reencarnación del Dios azteca, o al trío de superhéroes de la época de la segunda guerra, que representan cada uno a uno de los países aliados: Británicos, Franceses y Norteamericanos (nótese la falta de un héroe soviético, acorde a la época de la guerra fría, supuestamente donde se desarrolla normalmente la aventura).

La mayor critica que se le puede hacer a Freedom Force vs The Third Reich es su duración. El juego es increíblemente corto, más en comparación con el anterior cuya longitud superaba las 30hs.



A pesar de ser un nuevo engine, los gráficos no cambiaron demasiado

El origen secreto de...

Freedom Force fue un RPG (Role Playing Game), salido haya por principios del 2002. Con una interfase sencilla, amigable y bastante completa, nos ponía en comando de un grupo de hasta cuatro superhéroes gran cantidad de aventuras. En su continuación la jugabilidad se ha conservado prácticamente intacta. El único que se vio afectado por el cambio fue el sistema de manejo de energía. Cambio por uno en que la energía esta dividida en tres bloques (todos los personajes tienen tres) dependiendo del poder, cambia la cantidad de bloques que consume; solamente se puede aumentar en un nivel (que aumenta el consumo en un cuadrado) y nada más, simplificando demasiado el sistema y quitándole practicidad. De todas formas, no tiene una incidencia relevante en la jugabilidad.

¡Onomatopeya!

No parece que el juego estrene un motor nuevo. Gráficamente el juego es idéntico en prácticamente todos los aspectos, incluso los menues y las animaciones nuevas son iguales a las realizadas para el titulo anterior. Los cambios gráficos que se pueden percibir son un muy buen sistema de iluminación que mejora muchísimo el ambiente de los escenarios y un par de efectos nuevos bastante interesantes.

La tan poca evolución grafica le juega en contra, pero el lado positivo es que podemos decir que anda perfecto en una maquina estándar y muy bien en maquinas no tan powa, como se puede ver en los requerimientos mínimos.

El apartado de voces y sonido sigue manteniendo el excelente nivel del anterior. Cada héroe tiene su gamma de gritos de combate de los que hacen uso bastante seguido y que pegan a la perfección con sus respectivas personalidades. Tantos los efectos sonoros y la música comparte el nivel de excelencia del apartado de voces. Aunque la música en algunos momentos puede resultar monotona.

El diseño de niveles es tan bueno como en el primero, la mayoría de buen tamaño. Visitaremos aparte de Patriot City, Cuba y Alemania durante la segunda guerra mundial. Entre otros escenarios no tan comunes.

Las misiones son variadas y muy originales, como por ejemplo evitar que los alemanes tiren a la hoguera importantes escritos como por ejemplo obras originales de Shakespeare, sabotear un generador de energía en el pasado para que no funcione en el presente, o detener a un Nuclear Winter de veinte metros de alto. Y hablando de los enemigos, en esta ocasión son muchos y vienen en todos los tamaños y colores. Nos enfrentaremos a supervillanos de la talla de Fortissimo, cantante italiano con una voz capaz de derribar un edificio, Red Oktober, una especie de bruja comunista o Entropy la villana principal del juego. O sino tenemos a los esbirros de estos, shamanes, criaturas monstruosas, soldados alemanes y japoneses junto con hombres gorila y robots de un solo ojo son solo algunos ejemplos de lo que nos encontraremos rondando por las calles y guaridas.

Titanes en el ring

El Multiplayer es sin dudas uno de los elementos mas interesantes de este juego. En Freedom Force, si bien tenia su onda, carecía de variedad. Esta vez la gente de Irrational games se puso las pilas y trajo varios modos nuevos bajo la manga. Sumados al clásico Deathmach (y su versión por equipos) esta vez nos encontramos con los modos, arena, massacre y tag; los dos primeros con sus correspondientes versiones por equipos.



Arena, simplemente, es un modo "torneo". Cinco rondas de deathmach, el ultimo en pie es el ganador. En Massacre es un deathmatch por tiempo con respawn ilimitado. Y por ultimo, tag, el modo quiza mas particular de todos. En él controlamos solo un heroe por vez, y con el mismo concepto de massacre deberemos enfrentarnos a un jugador en las mismas condiciones. Cambiando de personaje o respawneando perderemos un "heroic deed", de lo contrario perderemos un punto.

Quizá el agregado mas interesante al modo multiplayer es la variación de "story". En el jugaremos cualquiera de los modos normales, pero el jugador que hace de server se encarga de plantear una mas acordes con la idea de este tipo de multiplayer.

El juego cuenta ya con unas cuantas historias pre-armadas muy entretenidas. Va a ser interesante cuando los jugadores empiecen a armar y publicar las propias, en especial cuando aparezcan los modelos basados en los héroes mas conocidos de los comics.

Éntrense en el próximo numero de...

Freedom Force vs The Third Reich es más de lo mismo, lo cual no es malo de por si; lo malo es que no es mucho más de lo mismo (por lo corto ¿vio?). Dejándonos todavía con las ganas de una buena aventura.

El juego cumple con lo que promete y nos asegura unas cuantas horas de diversión frente al monitor, así que ahora todos juntos ¡Por el poder de Greiscul!... ¡Carajo! me equivoqué.

+ Más de lo mismo; las voces; los nuevos personajes (casi todos); la historia y la jugabilidad junto con el excelente desarrollo de las misiones, el modo multiplayer

− Más de lo mismo; Muy corto; el nuevo sistema de energía; la poca evolución grafica

PUNTAJE

La continuación de Freedom Force

79%

MUY BUENO

Sitios Recomendados

OFICIALES	www,irrationalgames.com - www.eagames.com/official/ freedom/freedomfighters
NO OFICIALES	www.freedomfans.com

THE SIMS 2: UNIVERSITY

¿UNIVERSIDAD? ¡QUE VAYAN AL JARDIN DE INFANTES!

REQUERIMIENTOS MINIMOS	Micro 1000 Ghz - 256 Mb RAM - Video 64 Mb
CORRE AL MANGO	Micro P4/Athlon 2.4 Ghz - 512 Mb RAM - nVIDIA 5700 /Ati 9700 128 Mb

POR Jonathan Ariel Siciliano

La espera finalizó y EA Games en conjunto con Maxis liberó la primera expansión para la secuela de su conocido simulador de vida. En ésta ocasión, y como su nombre lo indica, la temática es desarrollar las vidas universitarias de nuestros pequeños tamagotchis. Tal vez parecerá una tarea difícil, pues nada más lejos de la realidad.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Ya al ejecutar la expansión es apreciable que el video introductorio es particularmente "familiar" (por no decir que es el mismo) al que viene en el juego original. Lo mismo sucede con el menú principal, que no cambió en el más mínimo detalle (estaría bueno que los de EA además de absorber empresas le dediquen más tiempo a sus títulos). Sin embargo, los pocos agregados del juego los veremos al ingresar en un barrio. Ahora al entrar en alguno un cartel nos informará que disponemos de la posibilidad de crear sims jóvenes, lo cual sería un intermedio entre adolescentes y adultos. Al crear a los nuevos personajes observaremos que además de hospedarlos en una casa podemos llevarlos a unos centros de recreación en donde deberán convivir con otras personas. En estos hospedajes los sims pueden descansar, estudiar (a continuación les hablaré de esto) y convocar esas fiestas bien locas típicas de los universitarios yankees.
Un detalle a tener en cuenta es que viviendo o no en un centro de recreación la posibilidad de ir a la universidad está siempre latente. Lo que defrauda a primera vista es que nuestro alter-ego desarrolla su vida estudiantil sin que nosotros podamos interactuar o siquiera observarla. Es decir, más que University le tendrían que haber puesto "The Sims 2: University Job" ya que la misma es tomada (en el juego) como un simple trabajo más (¡Que divertido!). Por lo cual, la misma demanda horarios que como siempre nos obligan a tomarnos una taza de té esperando a que la clase de nuestro personaje acabe, y para lograr un correcto desempeño en la misma tenemos que procurar que nuestro sim estudie. Para nuestra suerte se pueden adquirir pequeños armarios con libros para ayudarnos en nuestra tarea (¡Vaya consuelo!).
Básicamente esa es la idea del título y lamentablemente no hay muchas sorpresas que nos inciten a quedarnos horas y horas continuando con la rutina de ir al colegio.
Por el lado de los objetos tampoco hubo muchos agregados, a excepción de algunos diseños de ropa y decorativos. Para no darnos la impresión de que esto es un descarado robo agregaron algunas "interesantísimas" acciones como la de desnudarnos. Sí, ahora los sims pueden ponerse como Dios los trajo al mundo y empezar a dar vueltas por las casas para atraer la atención de sus pares, ¿pero en qué mundo vivimos acaso? Si esto les resultó bizarro entonces prepárense porque ahora además los sims pueden divertirse haciéndose pases y jueguitos con una pelota. En resumen, nada nuevo, al contrario, más de lo mismo o peor.
El apartado gráfico luce exactamente igual al anterior (es decir, consta de una calidad muy buena), pero llamativamente al instalar ésta expansión los tiempos de carga se ponen notoriamente más lentos. Además, a veces se producen algunos molestos slowdowns (retardaciones) al centrarse en la imagen varios personajes.
En el aspecto sonoro se agregaron algunos temas musicales que acompañan sin defraudar ni deslumbrar, y que como siempre luego de un corto lapso de tiempo nos resultarán un tanto monótonos (historia repetida que ya lamentáramos en The Sims 2). Y desgraciadamente siguen sin poder entenderse las conversaciones que tienen éstos personajes virtuales en su inentendible idioma.

A pesar de robarnos dinero, MAXIS nos deja rockear con los sims

PUNTAJE

Primera expansión de The Sims 2, que incorpora muy pocas cosas nuevas y que definitivamente no justifican su compra.

67% BUENO

LO BUENO: Poder armarfiestas entre varios sims y hacer cosas locas

LO MALO: Slowdowns, pocos agregados, música repetitiva, no se puede ir a la universidad

ARGENTUM ONLINE 2

EL PRIMER MMORPG ARGENTINO VUELVE PARA PISAR CABEZAS

POR Leandro Díaz

Después de muchos retrasos, acaba de salir la primer beta de Argentum Online 2. Para los que no lo conozcan, Argentum Online (AO) fue el primer MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) íntegramente desarrollado en Argentina. Obviamente el producto no estuvo a la altura de los juegos desarrollados por las grandes empresas (como Everquest) pero fue un resultado más que digno. Si bien los gráficos parecían sacados de la antigua NES, tenía grandes virtudes, más que nada en su jugabilidad y adicción. El juego no tardó en hacerse popular en Argentina, ya que contaba con una característica muy valorada por estos lares: era completamente gratuito. Ahora bien, en los años que esta secuela estuvo en desarrollo salieron decenas de MMORPG, de los cuales muchos son gratuitos (como el Anarchy Online), y con cualidades técnicas infinitamente superiores a las que puede ofrecer una pequeña empresa del tercer mundo. Entonces, surge una pregunta obvia... ¿Jugar un juego solo por el hecho de ser argentino u optar por uno extranjero, pero mejor programado e incluso más divertido? La respuesta es casi tan obvia como la pregunta, pero había algo que diferenciaba al AO de los demás y que nos daba ganas de jugarlo: había una gran cantidad de jugadores y el 99% de ellos eran argentos. Esto le daba un toque de distinción muy agradable, en especial para los jugadores de estas tierras.
Pero los tiempos cambian y en estos años los gamers argentinos han evolucionado y ya no se conforman con juegos técnicamente obsoletos, por más nacionales que sean. Por eso la gente de Noland, ha realizado un engine totalmente nuevo que si bien está muy lejos de ser la octava maravilla es muy superior al anterior. Este motor es muy similar al de Diablo, pero todavía le falta mucho para estar terminado. Sin ir más lejos, por más que elijamos para jugar a una elfa oscura, nuestro personaje será un negro musculoso con pantaloncitos ajustados. Esperemos que esto pronto sea mejorado ya que disponemos de una gran cantidad de razas para elegir.
La ambientación del juego es mucho más oscura que la del primer Argentum y esto es así porque, a diferencia de su predecesor, el juego posee una historia. La misma no es muy original, pera sirve para por lo menos justificar los acontecimientos que sucederán cuando se incluyan las primeras misiones.
Algo que me llamó la atención, es la poca gente que juega AO2. Si bien es el primer beta y falta mucho para que esté terminado, es raro que como mucho haya dos o tres personas jugando simultáneamente. Esto me resultó particularmente extraño debido a la gran cantidad de adeptos con los que contaba la primera parte del juego.
En cuanto a la jugabilidad, se puede decir que todavía no está lo suficientemente pulida y todavía es muy tosca. Los movimientos de los personajes aun no nos permiten la libertad necesaria para un juego de este estilo y el sistema de combate es muy duro y aburrido. Matar a una rata (único non playing character que aparece en la beta) es bastante pesado y desplazarnos por el terreno es más difícil que usar el teclado con guantes de box, Igualmente es un poco prematuro sacar conclusiones con respecto a la jugabilidad porque todavía no tenemos muchas actividades para hacer pero da la sensación de que le faltaría un poco más de trabajo.
Esperemos que AO2 mantenga una característica muy pero muy importante de su predecesor: la libertad. En el primer título era posible realizar casi todo lo que nos podíamos imaginar sin restricciones. Esto le proporcionaba al jugador una exquisita sensación de inmersión que hacía olvidar las carencias técnicas. Seguramente eso estará presente a medida que salgan las nuevas actualizaciones.
Resumiendo, AO2 no puede ni podrá competir con los MMORPG más complejos (como World of Warcraft, Everquest 2 o incluso Ragnarok) pero tiene tres características que lo van a hacer muy popular: el precio, los requerimientos mínimos y el sabor de estar jugando un título tan argento como el dulce de leche. Y eso es más que suficiente para que valgan la pena los esfuerzos de una pequeña compañía criolla.

GeFORCE: 6 SERIES

LAS PLACAS PARA SCHUMACHER

POR Cristian Molina



Vértigo, adrenalina, velocidad, energía, pasión, estabilidad, flexibilidad, poder y precisión, pueden definir ciertamente a las nuevas placas nVidia, orientadas al publico Gamer.

En este caso analizaremos dos modelos, el más bajo y el tope de línea con soporte SLI. Estamos hablando de la GeForce 6600GT y la GeForce 6800Ultra. En el tintero nos quedará las 6800LE, 6800 y 6800GT, que se encuentran en la mitad en precios y prestaciones.
Tanto la 6600GT como la 6800Ultra testeadas son PCI-Express 16x

¡Furia en mis dedos!

Una e-VGA 6800 Ultra y una 6600GT nVidia de referencia. El placer se deja para lo último, pero no puedo con mi genio y desembalo al 6800GT.
El packaging de eVGA es muy sobrio, importante en tamaño y con una tapa que se abre para desplegar una ventana desde la cual podemos ver esta maravilla. Pero aquí es donde termina todo, en el interior se encuentra la placa, llamativamente pesada, los dos adaptadores DVI a VGA, el cable de TV-Out y una pequeña cartuchera de cartón, que contiene los manuales y un ¿único? CD-Rom. Si, sólo los drivers se encuentran en él, y la inexistencia de juegos me llama poderosamente la atención, teniendo en cuenta que es un producto destinado al sector gamer.
En cuanto a la 6600GT al ser de referencia es de esperarse que no incluya adicionales, aunque su packaging, es realmente hermoso.



Pisando el acelerador

El proceso de instalación de la placa es sencillo. Según el manual se tiene que tomar la precaución de conectar dos molex de diferentes líneas de alimentación al adaptador que trae la placa en forma de "Y", terminando en una conexión de seis contactos orientados en dos líneas superpuestas de tres.
Terminado el proceso de instalación de drivers, el Aquamark, Doom 3, Far Cry y Half-Life 2 se encargaran por el lapso de tres horas de testear tanto a la 6800Ultra como a la 6600GT.

Números y más números

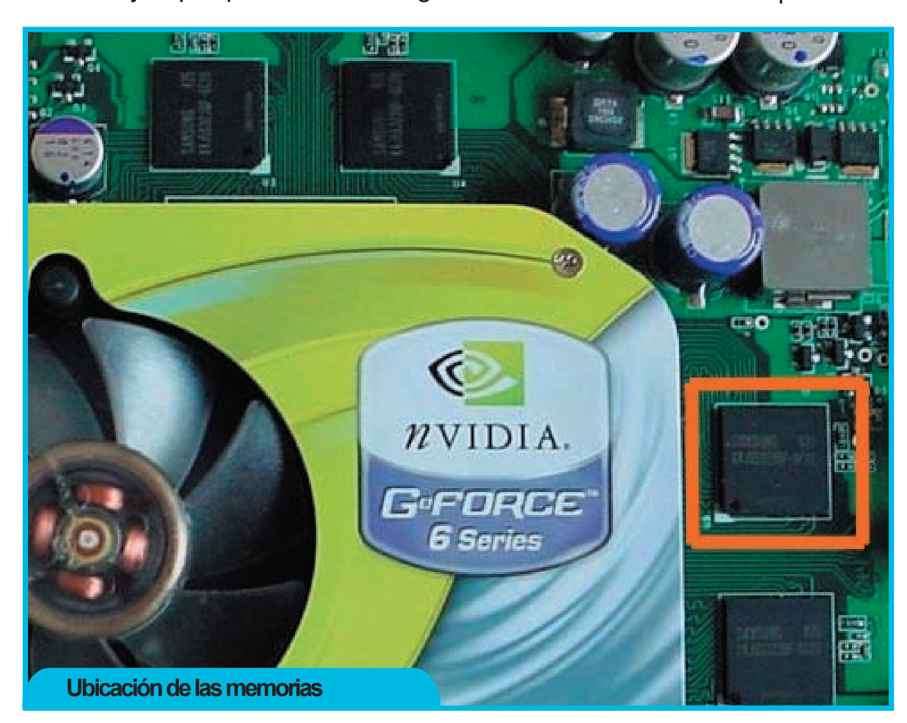
Todas la pruebas a ambas placas las pasan con soberbia, principalmente Far Cry ya que este titulo goza de los beneficios de los 64Bits. Por otro lado, Doom 3 penaliza por un gran requerimiento de microprocesador. El más nivelado de todos me pareció Half-Life 2.
En el apartado grafico, las explosiones, el reenderizado de terrenos y por sobre todo el humo, el manejo de partículas y de luces dinámicas puede dejarnos sin aliento. La nitidez y texturas cada día se acercan a la realidad, donde se destacan Far Cry y Half-Life 2.
Far Cry es una experiencia nueva con una de estas placas. Poder correrlo en 1024x768 con 32 bits de profundidad, un refresco de 85Hz, con Anti-Aliasing x6 y Filtro anisotrópico x16 a más de 45 cuadros por segundo si tiene precio (U$S480 de la Ultra, en USA).
Lo mismo sucede con Half-Life 2 en donde se sitúa entre 38 y 40 FPS.
Dejé Doom 3 aparte. Lo que logran estas placas, en especial la ultra, con los efectos de luz definitivamente es el sumun. Se transforma, es otro juego, el miedo se vuelve exponencial. Nada se traba, la fluidez de los enemigos asusta y el refucilo que genera nuestra railgun, solo genera una duda: ¿cuándo me dan otra Ultra para probarla en SLI?

		FPS
6600 GT	Acuamark	54
	HALF-LIFE2	71
	Doom3	65
	Far Cry	76
6800 Ultra	Acuamark	67
	HALF-LIFE 2	109
	Doom3	102
	Far Cry	121



Calentando el Café

Hablando de calentar, estas placas hacen lo suyo, en especial la 6600GT ya que posee solo refrigeración para el GPU, y ni siquiera una pasiva para las memorias de 500MHz, algo que la convierte en inútil para el Overclocking. En tanto la 6800Ultra disfruta de una gran superficie y sistema de enfriamiento, tanto para la GPU como para la memoria de 550MHz, gracias a su doble piso. Y sorprendentemente, no genera ruido excesivo. Tenemos que tener en cuenta que nuestro sistema de pruebas cuanta con un Thermaltake Venus 12, que no se reconoce principalmente por su bajo nivel de decibeles.



Ubicación de las memorias

Terminando la noche

Como les comente anteriormente me quedo con un gustito amargo con la 6800Ultra. La inexistencia de software y su packaging modesto en diseño, no hace justicia a la placa que se encuentra en su interior. Le resta muchísimos puntos.

En cuanto a la 6600GT es una gran placa pare el mercado medio al cual se encuentra apuntado. Posee grandes prestaciones, pero no es recomendable para la práctica overcloking en este modelo de referencia. Veremos que empresas rediseñaran esta placa y que soluciones le agregan.

PUNTAJE	
6600GT	6800 ULTRA
90%	93%